Universidad de Caldas
Maestria en Dise;o y Creacion Interactiva
Seminario Redes y Conocimiento II
Profesor: PhD. Offray Luna
Estudiante: Johnier Felipe Perafán

El seminario de Redes y conocimiento II, ha sido un espacio, en el que el titulo otorgado al mismo, ha sido realmente respetado durante la sesión, aportando herramientas que son muy útiles para la investigación, con las cuales no solo podemos adquirir, sino compartir entre comunidades, lugares en los cuales la interacción entre usuarios se hace evidente, gracias al internet, donde muchas veces somos mediatizados, sin darnos cuenta, por lo que solo conocemos un pedazo muy pequeño de la red, debido a que los medios nos venden lo más popular y más usado, dejando de lado otros navegadores, buscadores y redes del conocimiento.

Durante todo el seminario me estuvo rondando la pregunta de ¿Cómo podía articular el seminario a mi proyecto de investigación?, el cual aun se encuentra en proceso de construcción, por lo que tengo que encontrar el mejor ADN de conocimiento y adaptarlo al genoma del proyecto, por eso cada una de las piezas, tienen su grado de importancia, donde algunas aportan más como otras que indirectamente influencian a la búsqueda de nueva información, reforzando en mi proyecto que los bienes públicos deben ser compartidos para todos, por lo que el diseño como debería ser para todos, sin exclusión alguna, como ejemplo los museos, ya sean de ciencia, arte, o tecnología, lugares donde se comparte el conocimiento en las diversas ramas, no deberían ser exclusivos, pues el conocimiento es para todos, como ejemplo las personas ciegas no pueden asistir a algunos museos, porque estos están hechos solo para ver, donde los demás sentidos de percepción no son tenidos en cuenta, siendo de esta forma excluyentes.

El conocimiento compartido en el seminario sobre el código abierto, es muy interesante, a pesar de ser muy corto y no conocer las bases, se aprende sobre el proceso que se debe hacer para la creación de proyectos animados, juegos, u otro tipo de programación experimental. Esto fue interesante porque hay la posibilidad de armar todos los proyectos como un rompecabezas, teniendo la posibilidad de adicionar o eliminar código ya preestablecido, o incluso crearlo.

Estas son las bases, para entender y comprender la lógica de la estructura del código, pues queda claro que estos programas como Skratch y Pratch te facilitan la escritura del mismo, generando en mi algo de controversia, pues por lo general es difícil aprenderse las líneas de código, y estos programas a pesar de que le enseñan a uno el proceso y la estructura, le evitan la creación de aprendizaje de escritura. Lo más importante de estos tipos de software es que te facilitan la creación, dando la posibilidad de invención y modificación.

Respecto a la auto evaluación, es difícil tomar la decisión de la misma, pero considerando que durante el seminario, adquirí de forma puntual todos los conocimientos, entendiendo y aplicándolos, propongo un 4.7

`